

# BREVET D'INVENTION

## CERTIFICAT D'UTILITÉ - CERTIFICAT D'ADDITION

### COPIE OFFICIELLE

Le Directeur général de l'Institut national de la propriété industrielle certifie que le document ci-annexé est la copie certifiée conforme d'une demande de titre de propriété industrielle déposée à l'Institut.

Fait à Paris, le 19 OCT. 2000

Pour le Directeur général de l'Institut  
national de la propriété industrielle  
Le Chef du Département des brevets

Martine PLANCHE

CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

**REQUÊTE EN DÉLIVRANCE 1/2**

Cet imprimé est à remplir lisiblement à l'encre noire

DB 540 W /260899

<p>REMISE DES PIÈCES DATE 15 SEPT 2000 LIEU 75 INPI PARIS</p> <p>N° D'ENREGISTREMENT 0011977 NATIONAL ATTRIBUÉ PAR L'INPI</p> <p>DATE DE DÉPÔT ATTRIBUÉE PAR L'INPI 15 SEP. 2000</p> <p>Vos références pour ce dossier (facultatif) TT/24/FR</p>		<p>Réserve à l'INPI</p> <p><b>1</b> NOM ET ADRESSE DU DEMANDEUR OU DU MANDATAIRE À QUI LA CORRESPONDANCE DOIT ÊTRE ADRESSÉE</p> <p>CABINET DEBAY 126 ELYSEE 2 78170 LA CELLE SAINT CLOUD</p>
<p>Confirmation d'un dépôt par télécopie <input checked="" type="checkbox"/> N° attribué par l'INPI à la télécopie</p> <p><b>2</b> NATURE DE LA DEMANDE <input checked="" type="checkbox"/> Cochez l'une des 4 cases suivantes</p> <p>Demande de brevet <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Demande de certificat d'utilité <input type="checkbox"/></p> <p>Demande divisionnaire <input type="checkbox"/></p> <p>Demande de brevet initiale ou demande de certificat d'utilité initiale</p> <p>N° Date / /</p> <p>N° Date / /</p> <p>Transformation d'une demande de brevet européen Demande de brevet initiale</p> <p>N° Date / /</p>		
<p><b>3</b> TITRE DE L'INVENTION (200 caractères ou espaces maximum)</p> <p>Procédé de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples</p>		
<p><b>4</b> DÉCLARATION DE PRIORITÉ OU REQUÊTE DU BÉNÉFICE DE LA DATE DE DÉPÔT D'UNE DEMANDE ANTÉRIEURE FRANÇAISE</p>		<p>Pays ou organisation Date / / / N°</p> <p>Pays ou organisation Date / / / N°</p> <p>Pays ou organisation Date / / / N°</p> <p><input type="checkbox"/> S'il y a d'autres priorités, cochez la case et utilisez l'imprimé «Suite»</p>
<p><b>5</b> DEMANDEUR</p>		<p><input type="checkbox"/> S'il y a d'autres demandeurs, cochez la case et utilisez l'imprimé «Suite»</p>
<p>Nom ou dénomination sociale</p>		TOUCHTUNES MUSIC CORPORATION
<p>Prénoms</p>		
<p>Forme juridique</p>		
<p>N° SIREN</p>		
<p>Code APE-NAF</p>		
<p>Adresse</p>	Rue	Suite 107- 1800 East Sahara
	Code postal et ville	LAS VEGAS NV 89104
<p>Pays</p>		USA
<p>Nationalité</p>		Américaine
<p>N° de téléphone (facultatif)</p>		
<p>N° de télécopie (facultatif)</p>		
<p>Adresse électronique (facultatif)</p>		

**BREVET D'INVENTION  
CERTIFICAT D'UTILITÉ**

REQUÊTE EN DÉLIVRANCE 2/2

Réserve à l'INPI

REMISE DES PIÈCES

DATE

LIEU **15 SEPT 2000**

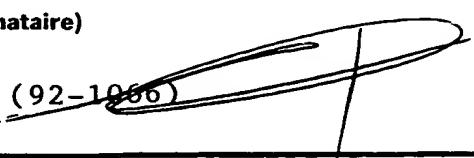
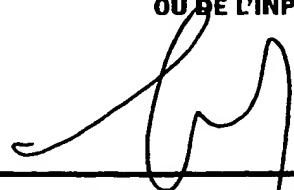
75 INPI PARIS

N° D'ENREGISTREMENT

NATIONAL ATTRIBUÉ PAR L'INPI

**0011977**

D8 540 W /260899

<b>Vos références pour ce dossier :</b> (facultatif)		TT/24/FR
<b>6 MANDATAIRE</b>		
Nom		<b>DEBAY</b>
Prénom		<b>Yves</b>
Cabinet ou Société		<b>CABINET DEBAY</b>
N °de pouvoir permanent et/ou de lien contractuel		<b>CPI 92-1066</b>
Adresse	Rue	<b>126 ELYSEE 2</b>
	Code postal et ville	<b>78170 LA CELLE SAINT CLOUD</b>
N° de téléphone (facultatif)		<b>0139184624</b>
N° de télécopie (facultatif)		<b>0139186708</b>
Adresse électronique (facultatif)		
<b>7 INVENTEUR (S)</b>		
Les inventeurs sont les demandeurs		<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <b>Dans ce cas fournir une désignation d'inventeur(s) séparée</b>
<b>8 RAPPORT DE RECHERCHE</b>		
Établissement immédiat ou établissement différé		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Paiement échelonné de la redevance		<b>Paiement en trois versements, uniquement pour les personnes physiques</b> <input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>9 RÉDUCTION DU TAUX DES REDEVANCES</b>		<b>Uniquement pour les personnes physiques</b> <input type="checkbox"/> Requise pour la première fois pour cette invention (joindre un avis de non-imposition) <input type="checkbox"/> Requise antérieurement à ce dépôt (joindre une copie de la décision d'admission pour cette invention ou indiquer sa référence) :
<b>Si vous avez utilisé l'imprimé «Suite», indiquez le nombre de pages jointes</b>		
<b>10 SIGNATURE DU DEMANDEUR OU DU MANDATAIRE</b> (Nom et qualité du signataire)		<b>VISA DE LA PRÉFECTURE OU DE L'INPI</b>
<b>Y. DEBAY</b> Mandataire CPI (92-1066)		 

DÉPARTEMENT DES BREVETS

26 bis, rue de Saint Pétersbourg  
75800 Paris Cedex 08  
Téléphone : 01 53 04 53 04 Télécopie : 01 42 93 59 30

**BREVET D'INVENTION**

**CERTIFICAT D'UTILITÉ**

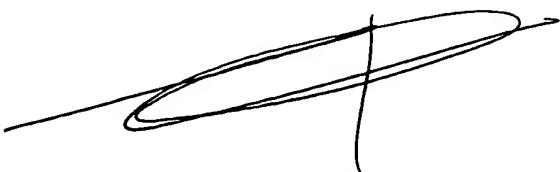
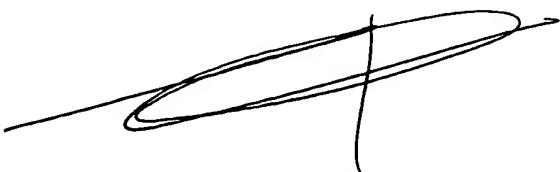
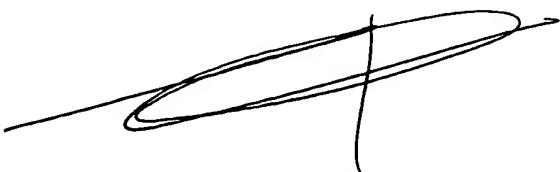
Code de la propriété intellectuelle - Livre VI

**DÉSIGNATION D'INVENTEUR(S) Page N° 1.../1..**

(Si le demandeur n'est pas l'inventeur ou l'unique inventeur)

Cet imprimé est à remplir lisiblement à l'encre noire

DB 113 W /260899

Vos références pour ce dossier (facultatif)	TT/24/FR																																																
<b>N° D'ENREGISTREMENT NATIONAL</b>	00 11977																																																
<b>TITRE DE L'INVENTION</b> (200 caractères ou espaces maximum) Procédé de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples																																																	
<b>LE(S) DEMANDEUR(S) :</b> TOUCHTUNES MUSIC CORPORATION Suite 107- 1800 East Sahara LAS VEGAS, NV 89104 USA																																																	
<b>DESIGNE(NT) EN TANT QU'INVENTEUR(S) :</b> (Indiquez en haut à droite «Page N° 1/1» S'il y a plus de trois inventeurs, utilisez un formulaire identique et numérotez chaque page en indiquant le nombre total de pages).																																																	
<table border="1"> <tr> <td>Nom</td> <td colspan="2">NATHAN</td> </tr> <tr> <td>Prénoms</td> <td colspan="2">Guy</td> </tr> <tr> <td>Adresse</td> <td>Rue</td> <td>3 Commerce Place, 4ème étage NUN'S ISLAND, QUEBEC</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Code postal et ville</td> <td>CANADA H3E 1H7</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Société d'appartenance (facultatif)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Nom</td> <td>MASTRONARDI</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Prénoms</td> <td>Tony</td> </tr> <tr> <td>Adresse</td> <td>Rue</td> <td>4973 Félix Mc Leman PIERREFONDS, QUEBEC</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Code postal et ville</td> <td>CANADA H8Y 3L2</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Société d'appartenance (facultatif)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Nom</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Prénoms</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Adresse</td> <td>Rue</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Code postal et ville</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">Société d'appartenance (facultatif)</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>DATE ET SIGNATURE(S)</b> <b>DU (DES) DEMANDEUR(S)</b> <b>OU DU MANDATAIRE</b> (Nom et qualité du signataire) le 10/10/00 Y. DEBAY Mandataire (CPI 92-1066)</td> <td></td> </tr> </table>		Nom	NATHAN		Prénoms	Guy		Adresse	Rue	3 Commerce Place, 4ème étage NUN'S ISLAND, QUEBEC		Code postal et ville	CANADA H3E 1H7	Société d'appartenance (facultatif)			Nom		MASTRONARDI	Prénoms		Tony	Adresse	Rue	4973 Félix Mc Leman PIERREFONDS, QUEBEC		Code postal et ville	CANADA H8Y 3L2	Société d'appartenance (facultatif)			Nom			Prénoms			Adresse	Rue			Code postal et ville		Société d'appartenance (facultatif)			<b>DATE ET SIGNATURE(S)</b> <b>DU (DES) DEMANDEUR(S)</b> <b>OU DU MANDATAIRE</b> (Nom et qualité du signataire) le 10/10/00 Y. DEBAY Mandataire (CPI 92-1066)		
Nom	NATHAN																																																
Prénoms	Guy																																																
Adresse	Rue	3 Commerce Place, 4ème étage NUN'S ISLAND, QUEBEC																																															
	Code postal et ville	CANADA H3E 1H7																																															
Société d'appartenance (facultatif)																																																	
Nom		MASTRONARDI																																															
Prénoms		Tony																																															
Adresse	Rue	4973 Félix Mc Leman PIERREFONDS, QUEBEC																																															
	Code postal et ville	CANADA H8Y 3L2																																															
Société d'appartenance (facultatif)																																																	
Nom																																																	
Prénoms																																																	
Adresse	Rue																																																
	Code postal et ville																																																
Société d'appartenance (facultatif)																																																	
<b>DATE ET SIGNATURE(S)</b> <b>DU (DES) DEMANDEUR(S)</b> <b>OU DU MANDATAIRE</b> (Nom et qualité du signataire) le 10/10/00 Y. DEBAY Mandataire (CPI 92-1066)																																																	

### **Procédé de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples**

La présente invention concerne un procédé de divertissement basé sur les jeux concours de questions à réponses à choix multiples portant sur des œuvres audio ou des œuvres visuelles (film, clip vidéo, pièces de théâtre...etc.).

Il est connu dans l'art antérieur des jeux, notamment radiophoniques ou télévisés, basés sur les connaissances musicales des joueurs. Par exemple, le jeu est du type questions/réponses au cours duquel un joueur doit donner, par exemple, le nom de l'artiste, le titre ou le mot suivant d'une chanson dont un court extrait est exécuté. Dans ce type de jeu, les questionnaires sont préparés avant le jeu et celui-ci se déroule, soit avec un seul joueur, soit, dans le cadre d'un jeu télévisé avec plusieurs concurrents réunis dans un même lieu et mis en compétition sur la même question.

La présente invention a donc pour objet de pallier les inconvénients de l'art antérieur en proposant un procédé de divertissement basé sur le thème de la musique permettant à des joueurs, situés dans des lieux éloignés, de participer à des tournois de jeux sur le thème de la musique.

Ce but est atteint, par un système de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples, caractérisé en ce qu'il comprend au moins un terminal comprenant des moyens de connexion à un serveur spécialisé distant, le système comprenant également des moyens d'exécution d'un extrait d'une durée paramétrable d'une œuvre sur au moins un terminal comprenant des moyens de restitution de l'œuvre, des moyens d'interaction avec un utilisateur et des moyens de connexion avec un serveur spécialisé distant, des moyens de poser une question à un utilisateur du terminal, en proposant des réponses à choix multiples, la question étant relative aux informations caractéristiques de l'extrait de l'œuvre, l'œuvre étant sélectionnée par des moyens de sélection indépendants de l'utilisateur du terminal.

Un autre objectif est de permettre d'attribuer des lots en fonction du classement des participants. (lots =chansons gratuites, consommation gratuite participation gratuite au prochain concours)

Ce but est atteint, par un système de divertissement tel que défini 5 précédemment et caractérisé en ce que chaque terminal comprend des moyens de sélection et de validation de la réponse de l'utilisateur du terminal, les moyens de validation mettant à jour un fichier de résultats comportant une information représentative de la réponse choisie par l'utilisateur, ce fichier étant transmis au serveur par chaque terminal, pour comptabiliser le score réalisé 10 par chaque utilisateur pour effectuer un classement des utilisateurs.

Un autre objectif de l'invention est de proposer un procédé de divertissement basé sur le thème de la musique permettant à des joueurs, situés dans des lieux éloignés, de participer à des tournois de jeux sur le thème de la musique.

15 Ce but est atteint, par un procédé de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples caractérisé en ce qu'il comprend:

une étape d'exécution d'un extrait de durée paramétrable d'une œuvre sur un terminal comprenant des moyens de restitution,

20 une étape de création sur des moyens d'interaction du terminal d'une question relative à l'extrait en proposant des réponses à choix multiple, l'œuvre étant sélectionnée indépendamment de l'utilisateur du terminal.

Un autre objectif de l'invention est de prendre en compte le paiement des droits d'auteurs lorsque les jeux comprennent des reproductions sonores ou visuelles en tout ou partie de morceaux d'œuvres musicales ou visuelles.

25 Ce but est atteint, par un procédé de divertissement tel que défini précédemment et caractérisé en ce qu'un fichier de comptes-rendus est mis à jour chaque fois qu'un extrait d'une œuvre est reproduit dans un écran du questionnaire, le fichier de comptes-rendus contient l'identification de l'œuvre et le nombre de fois où l'œuvre est jouée, le fichier de comptes-rendus est

transmis périodiquement au serveur qui calcule les redevances de droits d'auteur (royalties) à verser aux différents ayants droit de l'œuvre.

L'invention, avec ses caractéristiques et avantages, ressortira plus clairement à la lecture de la description faite en référence au dessin unique 5 annexé qui représente un diagramme simplifié d'un réseau comprenant un serveur et une pluralité de terminaux permettant de mettre en œuvre le procédé selon l'invention.

L'invention va à présent être décrite en référence à la figure 1. Le procédé de divertissement selon l'invention s'applique plus particulièrement à 10 un réseau informatique comprenant un serveur (1) spécialisé dans la distribution d'informations audiovisuelles, telles que par exemple des chansons, des œuvres musicales, cinématographiques, télévisuelles... etc. Ce serveur (1) est connecté par un moyen de communication (10) à une pluralité de terminaux (2, 3) par l'intermédiaire d'un réseau (4) de communication et de moyens (21, 15 31) de communication installés sur chaque terminal (2, 3). Le réseau (4) de communication peut être de tout type connu. Notamment, le réseau (4) de communication peut être du type réseau téléphonique filaire, cellulaire, Hertzien, réseau câblé, optique ou réseau satellite ou bien une combinaison de ces réseaux. De même, le réseau (4) de communication peut faire intervenir 20 des serveurs multiservices intermédiaires (non représentés) qui sont alors connectés entre le serveur (1) spécialisé et un groupe (2, 3) de terminaux connectés au serveur multiservice. A titre d'exemple, un serveur multiservice peut être un opérateur de téléphonie cellulaire, un fournisseur d'accès Internet, un fournisseur d'accès à un réseau de télévision câblé ou à un réseau satellite. 25 Dans ce cas, les terminaux (3) peuvent être un téléphone cellulaire, un décodeur connecté à une télévision ou bien un ordinateur personnel. De même, un terminal (2) peut être un système de reproduction audiovisuel tel que décrit dans les demandes de brevets EP786121 et EP974896.

Chaque terminal (2, 3) comprend au minimum des moyens de 30 mémorisation associés à des moyens de traitement des informations

mémorisées, par exemple, sous forme de données d'œuvres compressées et encryptées de programmes ou module de programmes et de messages, et des moyens (22, 32) d'interaction avec l'utilisateur. Les moyens (22, 32) d'interaction comprennent un moyen d'affichage, tel qu'un écran, et au moins un moyen de sélection choisi, par exemple, parmi les dispositifs suivants, écran tactile, pointeur du type souris, touche de navigation dans un menu, ou encore un système à commande vocale.

Le principe du procédé de divertissement selon l'invention est l'exécution d'un programme de jeu lancé par un bouton actionné par ou sur un des moyens interactifs et basé sur un questionnaire à choix multiples sur un thème, par exemple, de musique. La particularité de ce questionnaire est qu'il est basé sur la collecte d'informations dans une base de données (13, 23) mémorisée sur le serveur (1) spécialisé et éventuellement sur un terminal spécifique (2). Dans ce cas le terminal spécifique (2) est un système de reproduction audiovisuel tel que défini dans la demande de brevet EP786121 et EP974896. La base de données (13, 23) comprend au moins des informations relatives à des morceaux de musique. Notamment, la base de données comprend au moins un tableau comprenant les titres des œuvres, les artistes interprètes, le ou les auteurs, les maisons d'édition du disque ou de l'œuvre, l'année de parution et toute autre information caractérisant l'œuvre qu'elle soit musicale ou visuelle. De plus, la base de données (13, 23) comprend tout ou partie des données nécessaires pour la reproduction sonore des morceaux de musique. Selon l'invention, chaque question comprend la restitution sonore et/ou visuelle de tout ou partie de l'œuvre.

Les questionnaires sont générés principalement de deux façons.

Selon une première variante, les questionnaires sont réalisés automatiquement par un module (14, 24, 34) de jeu mémorisé sur chaque terminal (2, 3) ou sur le serveur (1) spécialisé. Le module (14, 24, 34) de jeu peut également être mémorisé sur un serveur multiservice. La fonction principale du module (14, 24, 34) de jeu est en fait d'une part de déclencher

l'exécution, par des moyens de décompression et éventuellement de décryptage, d'au moins un extrait d'une œuvre et d'autre part de générer un écran d'affichage comprenant au moins une question sur l'extrait de l'œuvre de la base de données (13, 23) exécutée par le terminal et un choix parmi au moins deux réponses possibles affichées et sélectionnables par un des moyens (22, 32) d'interaction.

Dans un autre exemple, la question consiste à reconnaître une chanson à partir d'un extrait sonore de celle-ci.

La génération de chaque écran correspondant à chaque question est réalisée de la façon suivante. Tout d'abord, le module (14, 24, 34) de jeu comprend des moyens (141, 241, 341) de sélection, comprenant, par exemple, un module ou sous-module de programme, pour sélectionner aléatoirement une œuvre, par exemple musicale, parmi celles présentes dans la base de données (13, 23). Cette sélection aléatoire est réalisée, par exemple, par un numéro d'identification unique attribué à chaque œuvre. Le numéro d'identification choisi doit être celui d'une œuvre pour laquelle les ayants droits ont donné leur accord pour que l'œuvre soit utilisée dans un jeu. Pour ce faire la base (13, 23) de données comprend pour chaque œuvre un drapeau (en anglais: flag) indiquant qu'elle ne doit pas être utilisée pour un jeu. Ainsi, après avoir sélectionné aléatoirement un numéro d'identification d'œuvre, les moyens (141, 241, 341) de sélection vérifient la présence du drapeau. Si le drapeau est absent la sélection de l'œuvre est validée par les moyens de sélection. Si le drapeau est détecté, l'œuvre sélectionnée est ignorée et une autre œuvre est choisie. Le choix d'une autre œuvre est réalisé soit par une nouvelle opération de sélection aléatoire, soit en choisissant le numéro d'identification suivant dans la base de donnée. Les moyens de sélection effectuent à nouveau une vérification de la présence du drapeau. L'opération de sélection est répétée jusqu'à ce qui l'œuvre sélectionnée soit utilisable pour un jeu.

Le module (14, 24, 34) de jeu comprend un sous-module (143, 243) d'extraction des données nécessaires à la reproduction sonore d'un extrait de

l'œuvre sélectionnée. La quantité de données extraite correspond à un extrait de durée déterminée. Cette durée déterminée est de l'ordre de quelques secondes et peut être modifiée, par paramétrage ou automatiquement en fonction d'un programme (16, 26, 36) d'évaluation des résultats, pour rendre 5 plus difficile ou plus facile la réponse ou le choix de réponse à la question. Les paramètres de sélection de l'extrait, par exemple sonore ou vidéo, sont mémorisés, par exemple, dans un fichier (17, 27, 37) de configuration lu par le sous-module (143, 243) d'extraction pour chaque génération d'une question avec une restitution sonore ou visuelle d'une œuvre. De même, le fichier (17, 10 27, 37) de configuration du sous-module (143, 243) d'extraction est configuré pour que le moment dans l'œuvre à partir duquel l'extrait débute, soit choisi, par exemple, de façon aléatoire. L'instant de démarrage de l'extrait peut également être configuré dans le fichier (17, 27, 37) de configuration du sous-module (143, 243) d'extraction. Ainsi, pour ce type de question basée sur la 15 restitution sonore d'un extrait d'une œuvre, le sous-module graphique génère un écran d'affichage dont la question comprend le texte de la question concernant l'œuvre et simultanément le module (14, 24, 34) de jeu déclenche une commande de reproduction sur les moyens de reproduction sonore du terminal, de l'extrait de l'œuvre collecté par le module d'extraction.

20 Dans une première variante, la question peut simplement être constituée d'un texte prédéterminé du type:

"quel est le titre de cette œuvre?" ou "quel est l'interprète de cette chanson ?" ou encore "en quelle année ce film est-il sorti en salle?".

25 Dans une deuxième variante, la question peut également comprendre une information relative à l'œuvre reproduite, pour constituer par exemple un indice sur la réponse correcte.

Dans ce cas, le module (14, 24, 34) de jeu comprend des moyens (142, 242, 342) de collecte, comprenant, par exemple, un module de programme, dans la base de données (13) d'au moins deux informations (INF 1, INF 2) 30 déterminées relatives à l'œuvre sélectionnée aléatoirement. Ces deux

informations déterminées pourront être soit du même type pour tout le questionnaire, soit varier aléatoirement d'une question à l'autre en fonction du type de module (14, 24, 34) de jeu. Une première (INF 1) information collectée est alors utilisée par un sous-module graphique du module de jeu pour inscrire 5 la question dans l'écran généré. La question comprend un texte invariable et une partie correspondant à la première information (INF 1) collectée. A titre d'exemple, une question est du type :

"En quelle année "INF1" a-t-il interprété cette chanson ?"

Dans cet exemple INF1 correspond au nom de l'artiste de la chanson 10 qui est restituée.

"Quel est le réalisateur de ce film de "INF1"?".

Dans cet autre exemple, INF 1 correspond à l'année de sortie en salle de l'extrait de film restitué.

Dans les deux variantes décrites ci-dessus, l'écran généré par le sous- 15 module graphique du module (14, 24, 34) de jeu comprend également au moins deux zones de sélection constituant les choix possibles de réponse à la question posée, sous forme par exemple de réponse à choix multiples. Parmi ces zones de sélection, une première zone comprend la deuxième information (INF 2) (titre, auteur, interprète, compositeur, réalisateur, acteur, éditeur, année 20 de parution) relative à l'extrait de l'œuvre sélectionnée et constituant la bonne réponse. Les autres zones de sélection contiennent des informations sélectionnées aléatoirement dans la base de données par le sous-module (141, 241, 341) de sélection et constituant les mauvaises réponses. Ces informations sélectionnées aléatoirement sont du même type (choisie parmi les types 25 suivants: titre, auteur, interprète, compositeur, réalisateur, acteur, éditeur, année de parution) que la deuxième information (INF 2) déterminée affichée dans la première zone de sélection. En d'autres termes, les informations affichées dans les autres zones de sélection sont relatives à des œuvres différentes de celle sélectionnée préalablement mais ont le même attribut dans 30 la base de données que l'attribut de la deuxième information (INF 2)

déterminée affichée dans la première zone de sélection. Ainsi, si l'information déterminée affichée dans la première zone de sélection est relative, par exemple, au titre de la chanson, alors le sous-module de sélection sélectionnera aléatoirement au moins un autre titre de chanson dans la base de données pour les autres informations affichées dans les zones de sélection restantes.

Afin de générer des questionnaires de difficulté différente, un fichier de paramètre est lu par le module de jeu (14, 24, 34) pour que, par exemple, le nombre de choix de réponses possibles soit plus important. Le fichier de paramètre du module de (14, 24, 34) jeu peut être configuré également pour sélectionner les "mauvaises réponses" non pas dans l'ensemble des œuvres musicales ou audiovisuelles de la base de données mais dans une partie seulement de cette base (13, 23) de données ayant des points communs avec l'œuvre sélectionnée aléatoirement de façon à ce que les réponses inexactes soit plausibles par rapport à la question posée. Ainsi, si l'œuvre sélectionnée aléatoirement pour réaliser la question est de la musique de style country, les mauvaises réponses seront sélectionnées parmi des œuvres du style musique country.

De même, l'œuvre choisie aléatoirement pour former la question, peut être choisie non pas dans l'ensemble des œuvres de la base de données mais parmi un type d'œuvres, par exemple, appartenant toutes au même style, au même auteur ou encore au même artiste interprète.

L'intérêt du module de jeu selon la première variante est que chaque questionnaire est différent pour chaque jeu et que chaque questionnaire est réalisé de façon automatique et non prévisible. Il n'est donc pas possible de connaître à l'avance les questions posées.

Lorsque la base de données (13) n'est pas mémorisée sur le terminal (3), le module (34) de jeu comprend un sous-module (344) de communication qui construit des messages pour interroger la base de données (13) du serveur (1) spécialisé afin de recevoir les informations nécessaires à la génération de

l'écran de questions, à savoir les informations déterminées sur un extrait d'œuvre sélectionné aléatoirement pour construire la question et la réponse correspondante et les informations sélectionnées aléatoirement, par exemple dans le même type d'œuvre ou dans les œuvres de la même époque, pour former les mauvaises réponses. Ainsi, les messages envoyés par les terminaux comprennent des commandes de sélection destinées à un module de gestion de la base de données (13) du serveur (1). Les messages comprennent également l'adresse du terminal émetteur. Le serveur (1) comprend aussi un sous-module (101) de création et de transmission de messages pour transmettre le résultat de la collecte réalisée par le gestionnaire de la base de données, vers le terminal émetteur. Sur réception de la réponse du serveur, le sous-module (344) de communication du terminal (3) extrait le ou les informations collectées dans la base de données pour que le module (39) graphique du terminal les utilise pour générer l'écran de question.

De même, dans une autre variante, le module de jeu est déporté sur le serveur (1) spécialisé et le lancement du questionnaire est réalisé par une commande de démarrage du module (14) de jeu, envoyée par le terminal (2), qui comprend, seulement dans ce cas, un module (30) de démarrage du jeu avec le serveur, permettant l'activation par les moyens interactifs d'un bouton de lancement du jeu. Dans cette variante de réalisation, le serveur (1) comprend un module de communication qui génère des messages comprenant des informations représentatives de l'affichage correspondant à l'écran de la question. Un module (39) graphique du terminal est destiné à interpréter les messages transmis par le serveur pour construire les écrans de questions tel que décrit précédemment. Lorsqu'une question comprend la restitution sonore ou visuelle d'un extrait d'une œuvre correspondant à la question, le serveur transmet dans le message, les informations représentatives de l'extrait sonore ou visuel ainsi qu'une commande d'exécution de cet extrait. Les informations représentatives de l'extrait sonore sont sous forme compressée et codée, si le

terminal dispose de moyens de décompression et de décodage ou en clair dans le cas où le terminal ne réalise qu'une décompression.

Lorsque le sous-module graphique du terminal affiche l'écran des réponses à choix multiples, l'utilisateur, c'est-à-dire le joueur, est invité à 5 répondre à la question, par l'intermédiaire des moyens d'interaction en pointant sur la réponse de son choix. Lorsque le module de jeu (14) est déporté sur le serveur (1) spécialisé, la sélection ou la validation de la sélection d'une zone de sélection provoque l'envoi d'un message contenant l'identifiant de la réponse choisie et une information d'identification du terminal ou du joueur et 10 provoquant l'activation d'un sous-module (145, 245) de comparaison du serveur (1). Lorsque le module de jeu (24, 34) est mémorisé sur le terminal (2, 3), la sélection ou la validation de la sélection d'une zone sur l'écran par les moyens d'interaction, provoque l'activation d'un module (145, 245) de comparaison 15 mémorisé sur le terminal (2, 3). Dans les deux cas, le sous-module (145, 245) de comparaison compare la position de la zone sélectionnée par le joueur et correspondant, par exemple à l'adresse d'une réponse mémorisée, avec la bonne réponse. Ce sous-module réalise ensuite, par le module (14, 24, 34) de jeu, la mise à jour d'un fichier (15, 25, 35) de résultats. Ce fichier de résultats 20 comprend d'une part une identification du joueur et/ou du terminal (2, 3) associé et d'autre part, pour chaque question, soit une valeur booléenne "vrai" pour indiquer que la réponse sélectionnée par le joueur correspond à la bonne réponse, soit une valeur booléenne "faux" pour indiquer que la réponse sélectionnée par le joueur correspond à une mauvaise réponse.

Dans une autre variante, le fichier (15, 25, 35) de résultat comprend 25 une identification du joueur et/ou du terminal (2, 3) et un compteur incrémenté d'une valeur déterminée, chaque fois que la réponse sélectionnée par le joueur correspond à la bonne réponse et un second compteur incrémenté ou le même compteur décrémenté d'une autre valeur, chaque fois que la réponse sélectionnée par le joueur correspond à une mauvaise réponse.

Selon une variante de réalisation, lorsque le module (24, 34) de jeu est mémorisé sur le terminal (2, 3), le sous-module (245) de comparaison du terminal est lié au sous-module (29) graphique pour déclencher l'affichage d'un écran indiquant à l'utilisateur, soit qu'il a correctement répondu, soit qu'il a 5 commis une erreur et dans ce dernier cas indique la réponse correcte. Lorsque le module (14) de jeu est déporté sur le serveur (1), ce dernier comprend des moyens (101) de création et de transmission de messages vers le terminal, ces messages comprenant des informations et des commandes associées provoquant l'affichage d'un écran indiquant à l'utilisateur, soit qu'il a correctement répondu, soit qu'il a commis une erreur. Dans ce dernier cas la 10 réponse correcte peut également être fournie.

Selon une autre variante de réalisation, le module de comparaison comprend des moyens d'émission de messages du serveur vers chacun des terminaux participant au jeu par adressage de chaque terminal pour provoquer 15 la génération sur chaque terminal d'un écran déclenchant l'affichage d'un tableau visualisant les différents scores des joueurs intervenant chacun sur des terminaux différents.

Le fichier (15, 25, 35) de résultat peut également comprendre une information représentative du type et du niveau de difficulté du questionnaire. 20 Le type du questionnaire correspond en fait au style, par exemple pour les œuvres musicales, de musique (Country, rock, rap) sur lequel les questions sont posées.

Le fichier (15, 25, 35) de résultats est mémorisé, soit sur le terminal spécifique (2, 3) soit sur le serveur (1) spécialisé. Dans ce dernier cas, chaque 25 fois que le joueur sélectionne une réponse, un sous-module, mémorisé sur le terminal (2), génère un message comprenant une information représentative de la position de la zone sélectionnée, ce message est ensuite transmis au serveur (1) spécialisé par le terminal (2, 3) avec l'identifiant du terminal et le serveur détermine, par l'intermédiaire du module (145, 245) de comparaison, si 30 la réponse est correcte.

Après ou simultanément à la mise à jour du fichier (15, 25, 35) de résultat, le module (14, 24, 34) de jeu génère un nouvel écran comportant une nouvelle question.

5 A la fin du questionnaire, c'est-à-dire lorsqu'un nombre déterminé d'écrans de question a été affiché, le fichier (25, 35) de résultat mémorisé sur le terminal (2, 3) est transmis au serveur (1) spécialisé via le réseau (4) de communication.

10 Les fichiers (15, 25, 35) de résultat transmis par les terminaux ou mémorisés par le serveur (1) spécialisé sont traités par un module (11) de classement mémorisé sur le serveur (1), pour, dans un premier temps, extraire les informations représentatives des résultats réalisés par l'utilisateur de chaque terminal et dans un deuxième temps, pour mettre à jour un classement des différents joueurs en fonction des scores qu'ils ont réalisés en répondant aux questionnaires. Comme expliqué précédemment, les fichiers de résultats 15 (15, 25, 35) peuvent comprendre une information représentative du type de musique sur laquelle est basé le questionnaire et/ou du niveau de difficulté. Ainsi, le classement des joueurs peut être établi en fonction du type de questionnaire, de sa difficulté et de la catégorie à laquelle appartient le joueur (débutant pour celui qui n'a jamais été enregistré par le serveur, avancé pour 20 un joueur ayant obtenu des résultats dépassant un certain seuil, chevronné pour celui dépassant un second seuil plus élevé). Le serveur (1) spécialisé comprend des moyens (101) de création d'un message et envoie à chaque joueur, c'est-à-dire à chaque terminal (2, 3), un message contenant une information représentative du classement du joueur. Sur réception de ce 25 message, un module graphique du terminal (2, 3) construit un écran indiquant le classement du joueur parmi les autres.

Selon le classement d'un joueur, le niveau de difficulté du questionnaire peut être modifié. Cette modification est réalisée, par exemple, par le téléchargement depuis le serveur (1) spécialisé d'un nouveau module (24, 34) 30 de jeu qui vient en remplacement du module de jeu déjà présent sur le terminal.

Ce nouveau module de jeu comprend alors un nouveau fichier (17, 27, 37) de configuration et un nouveau fichier de paramètres contenant de nouveaux paramètres de création des questions.

De même, en fonction du classement réalisé par le serveur (1) les 5 joueurs les mieux placés dans le classement peuvent se voir attribuer des lots. A titre d'exemple, lorsque le terminal est un système de reproduction, les lots peuvent être la possibilité de sélectionner gratuitement au moins une chanson sur le système de restitution ou bien la possibilité de recevoir une consommation gratuite dans le bar où le système de reproduction est installé 10 ou encore d'avoir la possibilité de participer gratuitement au prochain jeu lorsque la participation au jeu est payante.

Dans une autre variante de réalisation, le module (24, 34) est mis à jour par l'intermédiaire de l'envoi par le serveur (1) spécialisé d'un fichier de mise à jour 15 comprenant essentiellement des commandes de modification du fichier de paramètres du module (24, 34) de jeu. Ainsi, comme expliqué précédemment, le nombre de choix possibles pour répondre à la question peut, par exemple, être modifié.

Une deuxième façon de réaliser le questionnaire consiste à créer préalablement chaque écran de question. Ainsi, toutes les questions de chaque 20 questionnaire sont connues à l'avance. Cependant, chaque question est relative à une œuvre dont les informations caractéristiques (titre, artiste...) sont mémorisées dans la base (13, 23) de données. Par conséquent, pour ce questionnaire, chaque écran comprend le texte de la question et une commande de collecte d'au moins une information relative à l'œuvre objet de la 25 question et contenue dans la base (13, 23) de données. De façon similaire à la première variante, l'écran de question comprend une première zone de sélection comprenant le texte de la bonne réponse et au moins une deuxième zone de sélection comportant le texte d'une mauvaise réponse. Le texte des zones de sélection correspondant aux mauvaises réponses peut, soit être 30 obtenu par l'intermédiaire d'une commande de collecte d'une information

déterminée de la base de données, soit être constitué par un texte prédéfini, soit être obtenu par l'intermédiaire d'une commande de sélection aléatoire d'une information dans la base de données.

A titre d'exemple, une question peut être basée sur le principe 5 consistant à trouver le ou les mots ou informations manquantes dans un extrait d'œuvre dont l'information manquante doit être retrouvée par le joueur. Pour ce faire, le module de jeu (14, 24, 34) comprend en plus du module d'extraction 10 des informations représentatives de la reproduction audio ou vidéo de l'œuvre, un sous-module de traitement de l'extrait destiné à mettre en sourdine ou occulter une partie de l'image d'une portion de l'extrait de l'œuvre lors de sa restitution par le module de jeu.

15 Comme expliqué précédemment, le module d'extraction récupère les informations représentatives d'un extrait d'œuvre, d'une durée déterminée, à partir d'un instant déterminé de l'œuvre. Le sous-module de traitement est configuré pour mettre en sourdine ou occulter l'extrait, pendant sa restitution, à un instant déterminé de l'extrait et pendant une durée déterminée correspondant par exemple à l'information qui doit être retrouvée par le joueur.

Ainsi, une question de ce type comprend premièrement, une 20 commande à destination du sous-module (143, 243) d'extraction pour récupérer dans la base de données, les informations représentatives de l'extrait de l'œuvre choisie contenant le ou les informations à trouver. Deuxièmement, la question comprend une commande de mise en sourdine ou d'occultation, destinée au sous-module de traitement, par exemple pour réduire à zéro le 25 volume sonore de la portion déterminée de l'extrait lors de sa restitution, ou cacher une portion de l'image. Troisièmement, la question peut comprendre une commande destinée au sous-module (142, 242, 342) de collecte pour extraire le nom de la chanson et/ou de l'artiste et/ou de l'éditeur et/ou toute autre information caractérisant une œuvre afin de construire la question.

30 Dans une variante de réalisation, la mise en sourdine générée par le module de traitement est remplacée ou complétée par le mixage d'un signal

sonore ou visuel masquant, à l'instant déterminé, la restitution sonore ou vidéo de l'information à trouver.

Dans une autre variante, par exemple dans le cas où les informations représentatives de la reproduction sonore de l'œuvre ne seraient pas 5 mémorisées dans la base de données, le questionnaire comprend, premièrement les données représentatives de l'extrait de l'œuvre comprenant également le mixage du signal sonore ou la diminution de volume correspondant aux mots manquant. Deuxièmement, une commande 10 d'exécution de ces données sur les moyens de restitution sonore du terminal (2, 3).

La gestion des réponses des joueurs est réalisée tel que précédemment. Ainsi, pour chaque réponse le fichier de résultats est mis à jour par un module (145, 245) de comparaison du module de jeu. De même, le 15 serveur (1) spécialisé effectue de la même façon le classement des joueurs et transmet le résultat du classement à chaque joueur.

Contrairement au premier type de questionnaire, le deuxième type de questionnaire est réalisé par avance, par conséquent, chaque module correspondant à un questionnaire du deuxième type comprend une information (drapeau, en anglais: flag) représentative de l'utilisation du questionnaire. Dès 20 que le questionnaire a été utilisé pour un joueur ou un groupe de joueurs, le drapeau dans un tableau du serveur associé à ce joueur ou groupe de joueurs est validé, de sorte que ce questionnaire ne puisse pas être utilisé de nouveau par le joueur ou le même groupe. Lorsque le module de jeu est activé par un joueur ou une pluralité de joueurs, c'est-à-dire par un ou plusieurs terminaux, le 25 module (14, 24, 34) de jeu vérifie la présence du drapeau sur le tableau correspondant. Si le drapeau est présent, un autre questionnaire du même type est transmis vers les terminaux (2, 3).

L'intérêt du deuxième type de questionnaire est qu'une pluralité de joueurs peut répondre simultanément au même questionnaire. Dans ce dernier 30 cas, le sous-module de classement du serveur (1) est configuré pour gérer les

résultats d'une pluralité de joueurs, c'est-à-dire terminaux (2, 3) répondant simultanément au même questionnaire. Pour ce faire, le module (145, 245) de comparaison décrit précédemment génère, après chaque réponse de chaque joueur, un message à destination du serveur. Ce message comprend une 5 identification du terminal (2, 3) émetteur, et une information représentative de la réponse du joueur à une question identifiée, par exemple par son numéro. A partir de ces messages, le module (11) de classement réalise un tri des terminaux en fonction des réponses fournies. Ensuite, le serveur (1) spécialisé transmet vers chaque terminal participant au même questionnaire 10 simultanément un message comprenant une information représentative du classement général du jeu et éventuellement une information représentative des réponses faites par les autres joueurs. A partir de ce message, le sous-module graphique du terminal (2, 3) génère un écran permettant de visualiser le classement et éventuellement les réponses des autres participants.

15 Selon une variante de réalisation, le déclenchement du module (14, 24, 34) de jeu est précédé par une procédure de paiement. Cette procédure peut prendre différentes formes. Ainsi, lorsque le terminal (2) est un système de reproduction comprenant des moyens de paiement, la validation du mode jeu est réalisée, par une action sur des moyens de commande du système de 20 reproduction audiovisuelle pour provoquer l'affichage d'un écran spécifique. Cet écran spécifique comprend un message invitant l'utilisateur à payer une somme d'argent par les moyens de paiement présents sur le terminal ou à entrer les informations nécessaires au débit ultérieur du compte bancaire de l'utilisateur pour sa participation au jeu. Après avoir payé ou donné les informations 25 permettant le débit du compte, l'accès au module de jeu est validé pour l'utilisateur. Dès que les moyens de paiement du système de reproduction audiovisuelle ont détecté la somme demandée, le module de jeu est déclenché.

30 Lorsque le terminal (3) n'est pas équipé de moyens de paiement, l'activation du module de jeu est précédée d'une communication avec le serveur (1) spécialisé. En effet, comme expliqué précédemment, la génération

des écrans sur le terminal nécessite une collecte d'informations dans la base de données du serveur (1) spécialisé. L'accès à la base de données est alors précédé par une procédure d'authentification du terminal. Ainsi, le terminal doit être identifié par le serveur pour accéder à la base de données. Cette 5 identification est attribuée, par exemple lorsqu'une procédure d'abonnement réalisée préalablement à la première connexion du terminal au serveur. Cette procédure d'abonnement peut comprendre une étape de paiement à chaque nouvelle connexion, le serveur (1) spécialisé demande au terminal son identification pour l'autoriser à accéder à la base de données.

10 Dans une variante de réalisation de l'invention, le joueur dispose d'au moins un joker l'aidant dans le choix de sa réponse. La validation d'un joker est réalisée par l'intermédiaire, par exemple, d'un bouton virtuel représenté sur l'écran de questions affiché sur les moyens de visualisation du terminal (2, 3) et pointé par l'utilisateur par l'intermédiaire des moyens d'interaction. La validation 15 de l'utilisation d'un joker provoque le déclenchement d'un sous-module (146, 246, 346) joker qui modifie au moins un élément de la question pour faciliter la réponse du joueur.

20 A titre d'exemple, ce sous-module (146, 246, 346) joker peut provoquer la restitution de l'extrait de l'œuvre avec des paramètres différents, par exemple en allongeant la durée de l'extrait. Dans ce cas, et uniquement pour cette question, le fichier de paramètre du module d'extraction est modifié pour que les données extraites de la base de données correspondent à un extrait plus long de l'œuvre.

25 Dans un autre exemple, le sous-module (146, 246, 346) joker modifie l'écran d'affichage, par exemple en occultant au moins une zone de sélection correspondant à une mauvaise réponse.

Dans un autre exemple, le sous-module (146, 246, 346) joker fourni la bonne réponse et considère que le joueur a fourni la bonne réponse.

30 Ce sous-module (146, 246, 346) joker comprend également un fichier constituant un compteur de joker et contenant une information représentative

du nombre de jokers disponibles. Ce fichier est mis à jour au début du jeu, par exemple, avec un nombre prédéterminé de jokers. Chaque fois que l'utilisateur sélectionne le bouton virtuel pour la validation d'un joker, le sous-module (146, 246, 346) joker vérifie si le nombre disponible est égal à zéro, si le nombre de 5 jokers restant est différent de zéro, le nombre de jokers est décrémenté de un par le sous-module. Dans le cas contraire, le sous-module (146, 246, 346) joker provoque l'affichage d'un message indiquant que le crédit de jokers est épuisé. Dans une variante de réalisation, le compteur de jokers est initialisé à zéro au début du jeu. Lorsque l'utilisateur sélectionne pour la première fois le bouton 10 virtuel pour la validation d'un joker, un écran de paiement de jokers est affiché, invitant le joueur à payer une somme d'argent pour obtenir au moins un joker. En fonction de la somme d'argent payée par le joueur, le compteur de jokers est mis à jour avec le nombre de joker payés par le joueur. Si au cours du jeu, le 15 compteur de joker est réduit à zéro et que le joueur sélectionne le bouton virtuel pour la validation d'un joker, l'écran de paiement de joker peut de nouveau être affiché pour permettre au joueur de reconstituer son stock de jokers en effectuant un nouveau paiement.

La règle de paiement des jokers peut être établie pour que plus le nombre de jokers demandés par le joueur depuis le début du jeu est important, 20 plus la somme nécessaire pour le paiement d'un joker est importante.

Lorsque le questionnaire comprend au moins une restitution d'au moins un extrait d'œuvre, le module (14, 24, 34) de jeu comprend un fichier de comptes-rendus (en anglais: log file) mis à jour par un sous-module spécifique. Ce fichier de comptes-rendus comprend une information représentative du 25 nombre de fois où une œuvre a été exécutée pendant le jeu, et éventuellement la durée des extraits reproduits. Le fichier de comptes-rendus est soit mémorisé sur le terminal (2, 3), soit mémorisé sur le serveur (1) spécialisé. Lorsque le fichier de comptes-rendus est mémorisé sur le terminal (2, 3), les moyens de communication transmettent périodiquement les informations contenues dans

le fichier vers le serveur (1), puis le module de jeu (24, 34) mémorisé sur le terminal (2, 3) réinitialise le fichier de comptes-rendus.

Les informations contenues dans les fichiers de comptes-rendus sont traitées par un module (12) de calcul des redevances de droits d'auteur 5 (royalties) qui extrait les informations relatives à l'utilisation des œuvres pour déterminer et calculer les droits qui doivent être versés aux différents ayants droit des œuvres.

Ainsi, le système de divertissement selon l'invention se caractérise en ce que qu'il comprend au moins un terminal comprenant des moyens de 10 connexion à un serveur (1) spécialisé distant, le système comprenant également des moyens d'exécution d'un extrait d'une durée paramétrable d'une œuvre sur au moins un terminal (2, 3) comprenant des moyens de restitution de l'œuvre, des moyens d'interaction avec un utilisateur et des moyens de connexion (21, 31) avec un serveur (1) spécialisé distant, des moyens de poser 15 une question à un utilisateur du terminal, en proposant des réponses à choix multiples, la question étant relative aux informations caractéristiques de l'extrait de l'œuvre, l'œuvre étant sélectionnée par des moyens de sélection indépendants de l'utilisateur du terminal.

Selon une autre particularité, chaque terminal comprend des moyens 20 de sélection et de validation de la réponse de l'utilisateur du terminal (2, 3), les moyens de validation mettant à jour un fichier (15, 25, 35) de résultats comportant une information représentative de la réponse choisie par l'utilisateur, ce fichier étant transmis au serveur (1) par chaque terminal (2, 3), pour comptabiliser le score réalisé par chaque utilisateur pour effectuer un 25 classement des utilisateurs.

Selon une autre particularité, l'extrait d'œuvre exécuté et les informations nécessaires à l'élaboration de la question relative aux informations caractéristiques de l'extrait de l'œuvre et des réponses à choix multiple sont mémorisées dans une base de données stockée sur des moyens de

mémorisation du serveur (1) ou sur des moyens de mémorisation du terminal (2).

De même, le procédé de divertissement selon l'invention se caractérise en ce qu'il comprend :

5 une étape d'exécution d'un extrait de durée paramétrable d'une œuvre sur un terminal comprenant des moyens de restitution,

une étape de création sur des moyens d'interaction du terminal (2, 3) d'une question relative à l'extrait en proposant des réponses à choix multiple, l'œuvre étant sélectionnée indépendamment de l'utilisateur du terminal.

10 Selon une autre particularité, le procédé comprend également:

- une étape d'envoi, par chaque terminal, vers un serveur (1) spécialisé, d'un fichier (15, 25, 35) de résultats comportant une information représentative de la réponse choisie par l'utilisateur par l'intermédiaire des moyens d'interaction, pour comptabiliser le score réalisé par chaque utilisateur pour 15 effectuer un classement des utilisateurs.

Selon une autre particularité, l'étape de création de la question sur les moyens d'interaction est précédée par une étape de paiement.

20 Selon une autre particularité, la sélection de l'œuvre sur laquelle sont collectées les informations déterminées, est réalisée de façon aléatoire dans une base de données mémorisée soit sur le serveur, soit sur le terminal.

Selon une autre particularité, le choix de l'œuvre dont l'extrait est tirée est effectué parmi un type déterminé d'œuvres contenues dans la base de données.

25 Selon une autre particularité, un fichier de comptes-rendus est mis à jour chaque fois qu'un extrait d'une œuvre est reproduit dans un écran du questionnaire, le fichier de comptes-rendus contient l'identification de l'œuvre et le nombre de fois où l'œuvre est jouée, le fichier de comptes-rendus est transmis périodiquement au serveur (1) qui calcule les redevances de droits d'auteur (royalties) à verser aux différents ayants droit de l'œuvre.

Selon une autre particularité, le procédé comprend une étape de sélection et de validation d'un joker, cette étape comprenant une étape de modification de la question et ou des réponses à choix multiples pour faciliter la réponse de l'utilisateur.

5 Selon une autre particularité, l'étape de sélection et de validation d'un joker est précédée par une étape de paiement dans laquelle l'utilisateur est invité à payer une somme d'argent pour obtenir un nombre déterminé de jokers.

Il doit être évident pour les personnes versées dans l'art que la  
10 présente invention permet des modes de réalisation sous de nombreuses autres formes spécifiques sans l'éloigner du domaine d'application de l'invention comme revendiqué. Par conséquent, les présents modes de réalisation doivent être considérés à titre d'illustration, mais peuvent être modifiés dans le domaine défini par la portée des revendications jointes, et  
15 l'invention ne doit pas être limitée aux détails donnés ci-dessus.

## REVENDICATIONS

1. Système de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples, caractérisé en ce qu'il comprend au moins un terminal comprenant 5 des moyens de connexion à un serveur (1) spécialisé distant, le système comprenant également des moyens d'exécution d'un extrait d'une durée paramétrable d'une œuvre sur au moins un terminal (2, 3) comprenant des moyens de restitution de l'œuvre, des moyens d'interaction avec un utilisateur et des moyens de connexion (21, 31) avec un serveur (1) spécialisé distant, 10 des moyens de poser une question à un utilisateur du terminal, en proposant des réponses à choix multiples, la question étant relative aux informations caractéristiques de l'extrait de l'œuvre, l'œuvre étant sélectionnée par des moyens de sélection indépendants de l'utilisateur du terminal.

2. Système de divertissement selon la revendication 1, caractérisé en 15 ce que chaque terminal comprend des moyens de sélection et de validation de la réponse de l'utilisateur du terminal (2, 3), les moyens de validation mettant à jour un fichier (15, 25, 35) de résultats comportant une information représentative de la réponse choisie par l'utilisateur, ce fichier étant transmis au serveur (1) par chaque terminal (2, 3), pour comptabiliser le score réalisé par 20 chaque utilisateur pour effectuer un classement des utilisateurs.

3. Système de divertissement selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que l'extrait d'œuvre exécuté et les informations nécessaires à l'élaboration de la question relative aux informations caractéristiques de l'extrait de l'œuvre et des réponses à choix multiple sont mémorisées dans une base 25 de données stockée sur des moyens de mémorisation du serveur (1) ou sur des moyens de mémorisation du terminal (2).

4 Procédé de divertissement basé sur les jeux concours à choix multiples caractérisé en ce qu'il comprend:

une étape d'exécution d'un extrait de durée paramétrable d'une œuvre 30 sur un terminal comprenant des moyens de restitution,

une étape de création sur des moyens d'interaction du terminal (2, 3) d'une question relative à l'extrait en proposant des réponses à choix multiple, l'œuvre étant sélectionnée indépendamment de l'utilisateur du terminal.

5. Procédé de divertissement selon la revendication 4, caractérisé en ce que le procédé comprend également:

10 - une étape d'envoi, par chaque terminal, vers un serveur (1) spécialisé, d'un fichier (15, 25, 35) de résultats comportant une information représentative de la réponse choisie par l'utilisateur par l'intermédiaire des moyens d'interaction, pour comptabiliser le score réalisé par chaque utilisateur pour effectuer un classement des utilisateurs.

6. Procédé de divertissement selon la revendication 4 ou 5, caractérisé en ce que l'étape de création de la question sur les moyens d'interaction est précédée par une étape de paiement.

15 7. Procédé de divertissement selon la revendication 4 à 6, caractérisé en ce que la sélection de l'œuvre sur laquelle sont collectées les informations déterminées, est réalisée de façon aléatoire dans une base de données mémorisée soit sur le serveur, soit sur le terminal.

20 8. Procédé de divertissement selon la revendication 4 à 7, caractérisé en ce que le choix de l'œuvre dont l'extrait est tirée est effectué parmi un type déterminé d'œuvres contenues dans la base de données.

25 9. Procédé de divertissement selon la revendication 4 à 8, caractérisé en ce qu'un fichier de comptes-rendus est mis à jour chaque fois qu'un extrait d'une œuvre est reproduit dans un écran du questionnaire, le fichier de comptes-rendus contient l'identification de l'œuvre et le nombre de fois où l'œuvre est jouée, le fichier de comptes-rendus est transmis périodiquement au serveur (1) qui calcule les redevances de droits d'auteur (royalties) à verser aux différents ayants droit de l'œuvre.

10. Procédé de divertissement selon la revendication 4 à 9, caractérisé en ce qu'il comprend une étape de sélection et de validation d'un joker, cette

étape comprenant une étape de modification de la question et ou des réponses à choix multiples pour faciliter la réponse de l'utilisateur.

11. Procédé de divertissement selon la revendication 10, caractérisé en ce que l'étape de sélection et de validation d'un joker est précédée par une 5 étape de paiement dans laquelle l'utilisateur est invité à payer une somme d'argent pour obtenir un nombre déterminé de jokers.

PL 1/1

